ちびロボ!
Happy
Book
morinaga
種類別牛乳
北海道牛乳
200
要冷蔵
10°C以下
200ml

ハッピー カムカム

発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	5800円(込)
ジャンル	アドベンチャー
テーマ	ちびアクション
プレイ人数	1人用
メモリカード	6〜18ブロック
周辺機器	ゲームキューブマイク対応
CERO	全年齢

宮本さんからのメッセージ
Message from Shigeru Miyamoto

みなさん、こんにちは。任天堂の宮本です。

発売されたばかりの『ちびロボ！』ですが、もともとバンダイさんとスキップさんの間で開発されていました。開発用に作られたちびロボの人形とかを、私は傍らで見ながら、とても期待していたので、いろいろと口出ししていたら、「そんなに気に入ったのなら任天堂から発売しませんか…？」などと言う、有り得ないような話の流れとなり、気がついたら責任者になってしまっていました。まずい!!（汗）

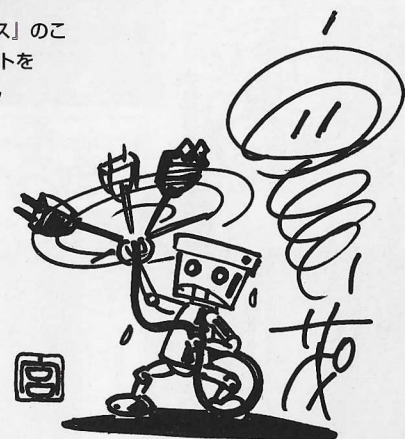
まあ、西さんはこちらがあまり口出ししない方が、伸び伸びとゲームを作っていく人なので、サポートを手厚く、要求は控えめに！という方針で進めることに決めました。とは言うのは簡単ですが、突然担当を言い渡された関係者の皆さんには青天の霹靂と言うか…本当にご苦労様でした!!

私が『ちびロボ！』に興味を持ったのは、こういうゲームこそ、ゲームキューブに必要なんだ!!という、根拠のない確信でした。なによりサイズが10センチというリアルさ。さらに、お尻から伸びているヒップラグというアイデアに惚れました。

そこでスキップの西さんには、「ヒップラグをどんどん活用してほしい」と、シニアプロデューサーの立場でお願いしました。 それに対して西さんは、ヒップラグがどんどん伸びて、フックショットのように使えるようなアイデアも考えたりしたようですが、私の知らないところでどんどん開発され（笑）完成の運びとなりました。

実際にソフトが完成して、ちびロボが走り回っている姿を見ると、サンダースン一家だけでなく、私たちプレイヤーもハッピーな気持ちになれます。

ここしばらく自宅の犬と遊んでは『ニンテンドッグス』のことを考えたりしていましたが、最近は自宅のコンセントを見るたびに、『ちびロボ！』のことを思います。西さんは期待通り、楽しくて、ちょっぴり切なくて、でも、最後には大人も子どもハッピーになれるゲームを作ってくれました。

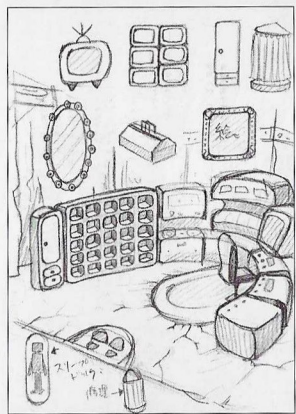
ぜひ、ひとりでも多くのみなさんに、『ちびロボ！』を楽しんでいただきたいと思います。あっ、DSの『やわらかあたま塾』もよろしく。

任天堂 プロデューサー 宮本茂

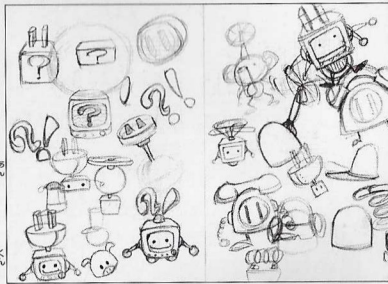
『ちびロボ！』のできるまで

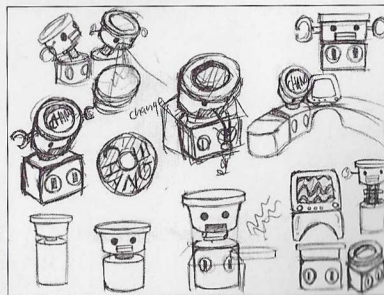
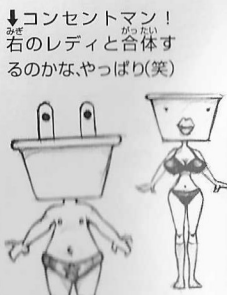
今遊ぶことができる『ちびロボ！』が完成するまでには、非常に多くの試行錯誤がくり返されました。そんな苦心の様子を、秘蔵の資料といっしょに振り返ってみましょう。

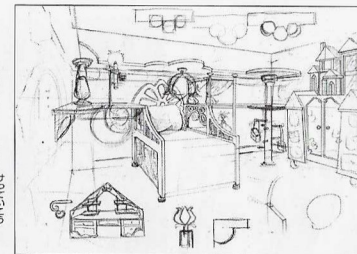
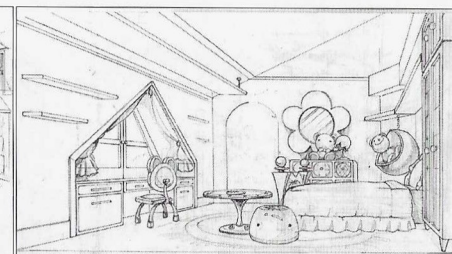
完成された作品の内容は18ページからを見てもらうとして、ここで紹介しているのはすべて開発途中のものです。実際に登場しないものもたくさんありますが、このひとつひとつが今の『ちびロボ！』へ至る大切な過程だったのです。（デザイン画提供：Hikarinさん）

↑初期ゲーム画面。キャラの頭身が！ 家具がおもちゃが!! ちびロボとおもちゃ以外がトゥーンシェードになってる！

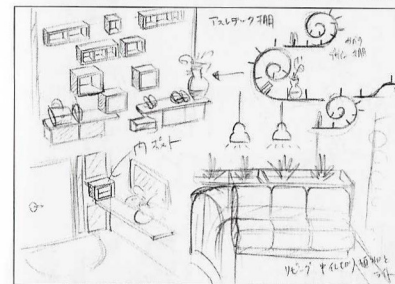
↑キッチンのバリエーション。リアルだったりマンガちっくだったり、また家具のデザインや色調をいろいろ実験していたのがわかるね

←ちびロボハウス!? コレクション棚みたいなのもあるね

←レチッカーズは顔が入るのは決まっていたようだけど、まゆ毛が…（笑）

→トンピーデザイン案。ヒント君だからハテナマークや電話なのかな？

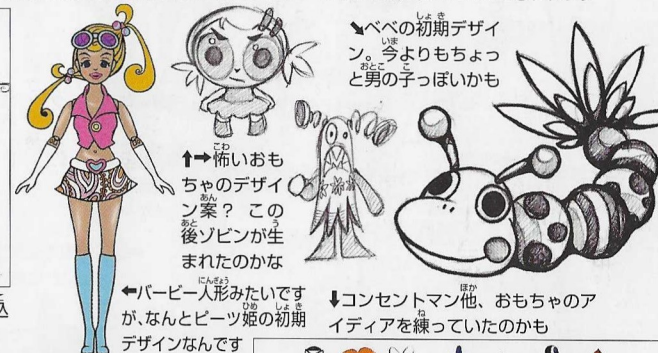
←いろんな表情のレチッカーズ。左上の電気玉？は、取ると少し充電できたんだって

←レチッカーズのデザイン案。顔自体が伸びたり、機能が違いそうなものもあるね

↓コンセントマン！ 右のレディと合体するのかな、やっぱり（笑）

←ジェニーほぼ決定稿

↑ジェニーの部屋の設定画。ピーツ姫のお城が大きい！ サンプーが寝るため？のベッドも見えるね

↓サンダースン一家の初期設定だろうか？ 4人家族になる可能性もあったんですね

→ケータイを持った、女子高生風ジェニー!?

↑子供たちのデザイン3種。画風はもちろん頭身、手足の大きさなどをいろんなバリエーションを話し合ったんだと思われます

↑家の家具は、できるだけ曲線を多く取り込んだんだそうです。アスレチックした〜い

←バービー人形みたいですが、なんとピーツ姫の初期デザインなんです

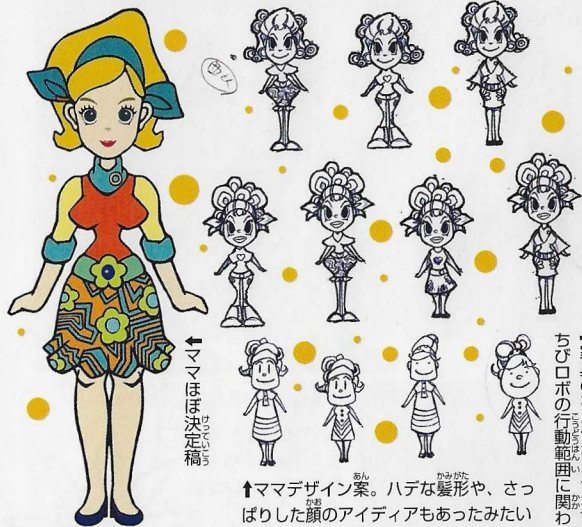
↑→怖いおもちゃのデザイン案？ この後ゾビンが生まれたのかな

↘ベベの初期デザイン。今よりもちょっと男の子っぽいかも

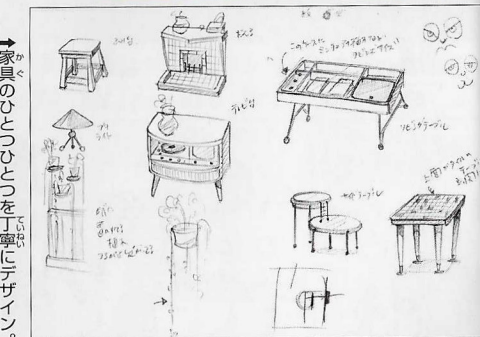
↓キッチンにちびロボを置いてみた図。こんなテストが繰り返されたんですね

↓コンセントマン他、おもちゃのアイディアを練っていたのかも

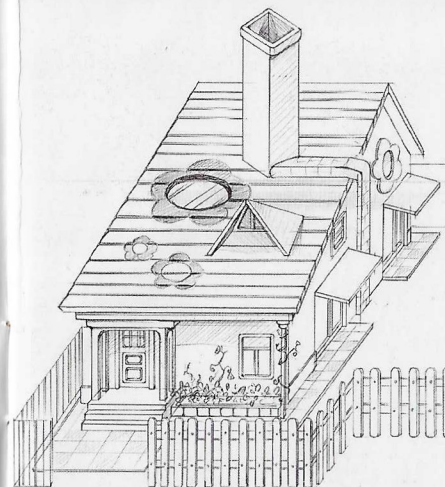
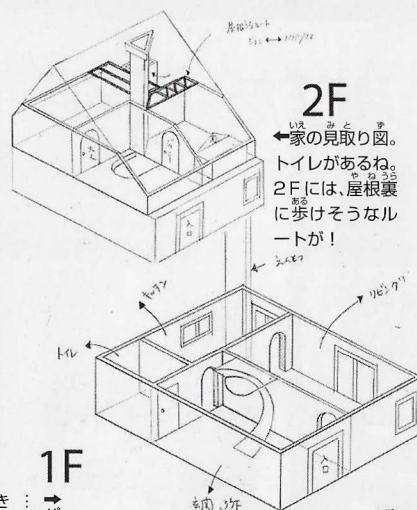
↑エントランスの設定画。ここで決定したものをポリゴンにしていきます

→出来上がる様子がよくわかるね。でもこの後さらにちびロボがちゃんと歩けるか、細かい調整が待っています

←ママほぼ決定稿

↑ママデザイン案。ハデな髪形や、さっぱりした顔のアイディアもあったみたい

→家具のひとつひとつを丁寧にデザイン。ちびロボの行動範囲に関わるものですし

←地下倉庫の設定画。ワインやカンヅメがいかにも地下っぽいね

→タオほぼ決定稿

→タオだってもちろん試行錯誤なのです

←家の外観はこんな感じ。今とほぼ変わらないけど煙突に注目！ ちびロボが上まで登って、外の風景を眺める、なんて案もあったんだって！

2F

←家の見取り図。トイレがあるね。2Fには、屋根裏に歩けそうなルートが！

1F

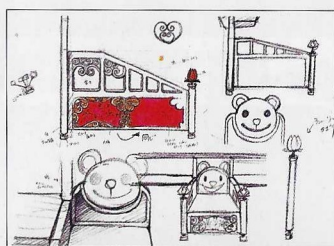
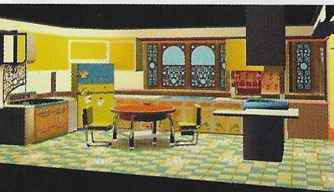
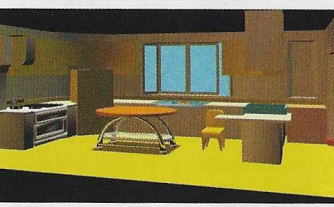
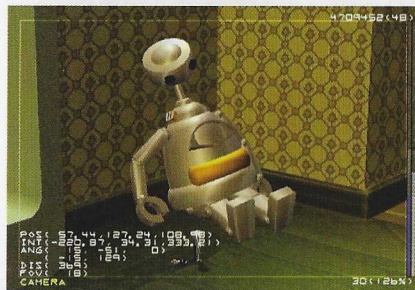
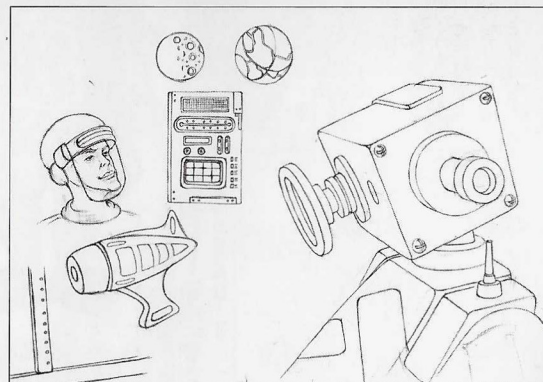
↓パパほぼ決定稿

→パパの初期デザイン…ではなくて、実は親せきのおじさんなのです

←パパの初期デザイン。目が小さくて髪が長いのは一貫してるね

→部屋の設定では、細かいものや色使いにも気が配られてます

←ライトがくるくる回るアイディアは面白そう！（実際に遊ぶと難しくなっちゃうかな…）

↓キッチンの設定画。全体的なデザインは60年代アメリカンなイメージなんだそうです

→キッチンができるまで。エントランスと比べると、黄色っぽい色がコンセプトなのがわかるね。部屋ごとに色調が決められているんです

↑開発が初期段階のころに描かれたイメージポスター。開発ルームには大きなこの絵が飾られていたのです

↑今のデカロボに近いデザイン。でも、コンセントの位置が上のほうに！デカロボも登れるかもしれなかった!?

↑右はデカロボの初期デザイン。四角い顔、カメラのレンズのような突起物が、ちびロボよりも古いものというイメージ？ あと、左の人物はなんとギッチョマンだったとか！

ちびコラム

ひと仕事終わって居酒屋のカウンターに座った。仲間たちとお疲れさまのカンパーイ！ ゲラゲラ笑いながらふと足元を見ると、どこにでもあるコンセントが目にとまる。そしてまわりをキョロキョロ。最近のクセになってしまった。

宮本さんも言っているけれど、ぼくも「どっかにちびロボがいないかな～」っていつも捜してしまうのだ。グラスの並んだ棚を見て、小さなコップを下の段に置かないと登れないじゃん、とか。使ってないコードを、なにげなく床のほうにたらしてみたりとか。終いには自分の家をちびロボ用にカスタマイズしてしまう始末だ。

『ちびロボ！』をまだ遊んでいない人がうらやましい！ だって、彼がゲームの中でくれる"ハッピー"を、これから味わえるんだから。ぼくだって、できることなら記憶を失ってもう一度最初から遊びたいくらいだ。…でも、ときどき電源を入れてあの家に戻るのも悪くない。なにも考えないで、裏庭のブランコに揺られる生活を送りたいと思う。

というわけで、居酒屋ではタバコの箱をこっそり壁際に置いてちびロボの足場を作っていたのでした。(本誌・かややん)

スキップさんのご厚意により、上記の『ちびロボ！』Tシャツを10名にプレゼントします。官製ハガキの裏面に●氏名 ●年齢 ●性別 ●住所 ●電話番号 ●ちびロボについて一言！ をお書きの上、右のあて先までお送りください。締切りは8月20日（土）必着です。

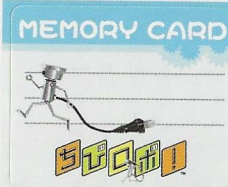
ニンドリ編集部
「ちびロボTシャツ！」係

※雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

↑開発が
開発ルー

POS(57,44,127,2
INT(-220,87,34,
ANG(15, -5
DIS(349)
FOV(18)
CAMERA

↑今のデ
ンセント
も登れる

ちびコラム

ひ
元を
宮
んだ
たら
『
えるんだから。ぼくだって、できることなら記憶を失ってもう一度最初から遊びたいくらいだ。…でも、ときどき電源を入れてあの家に戻るのも悪くない。なにも考えないで、裏庭のブランコに揺られる生活を送りたいと思う。
というわけで、居酒屋ではタバコの箱をこっそり壁際に置いてちびロボの足場を作っていたのでした。(本誌・かやゃん)

特報!! 『ちびロボ!』アニメ化決定!?

愛くるしい姿と、ハッピーを集める健気さで人気の『ちびロボ!』が、この夏休みにアニメで登場します! といってもテレビ放送が始まる、というわけではないんです。

任天堂ホームページの『ちびロボ!』サイトで、ゲームを開発したスタッフが自ら制作した短編アニメが公開されることが決定しました!

ストーリーはディレクター西健一さんの書き下ろしで、ちびロボを作った博士が出演。ちびロボが生まれるまでの苦悩を感動的に描いた作品になるとのこと。また、ゲーム中で見られるテレビニュースのキャスター、ドン・ラダーも登場。彼の番組の中で、博士のドキュメントを放映する、という形でストーリーが語られます。第1話の公開まであと少し。ご期待ください!!

↑本当にテレビで見たいほどの、高クオリティ!

↑司会のドン・ラダー(中央)とアシスタントガールたち

↑ちびロボを生んだ天才。彼が"ハッピー"を見つけたきっかけとは!?

←こんなシーンがありながら物語は感動的

- ●インターネットに接続できる環境とパソコンが必要です
- ●8月5日よりスタート
- ●全3話予定(1話3分程度)
- ●制作:『ちびロボ!』開発チーム
- ●URL:http://www.nintendo.co.jp/ngc/ggtj/index.html

ハッピーTシャツプレゼント!

Lサイズ:男子5名
Mサイズ:女子5名

スキップさんのご厚意により、上記の『ちびロボ!』Tシャツを10名にプレゼントします。官製ハガキの裏面に●氏名 ●年齢 ●性別 ●住所 ●電話番号 ●ちびロボについて一言! をお書きの上、右のあて先までお送りください。締切りは8月20日(土)必着です。

〒102-8210
ニンドリ編集部
「ちびロボTシャツ!」係

※雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ちびロボ開発者に聞いたハッピー話（ストーリー）

ちょっぴり変わった人たちやキャラクターの登場する『ちびロボ！』。彼らの何気ない会話の中に、実は深い意味があったりして…。そこで、開発スタッフの人たちに、このゲームのバックストーリーからサウンドにいたるまで、いろんな話を聞いちゃいました（クレヨンの絵はジェニーが描いたケロ）。

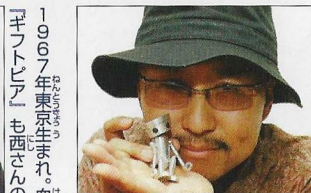
パパとママの出会い

西 パパは高校時代からバンドやってて、大学卒業後には「レインボーウォーター」というバンドを結成するんです。一方、5歳年下のママは二十歳の頃から「レインボーウォーター」の追っかけをはじめるんですが、お目当てはボーカルの男だったんですね。ところがママはその男にふられてしまったために、ドラマーだったパパとくっついちゃうんです。それで生まれたのがジェニー。ちなみにパパは33歳、ママは28歳です。

ジェニーが描いたパパと愛犬タオの絵。エサをあげてるみたい

ちびロボの開発者は日系人

西 ちびロボとデカロボを開発したのは、ハイテク企業のオレンジ社にいる、日系人のジョージ恵比寿という人。アメリカではジョーイ・エビス博士と呼ばれています。…こんな話はどうでもいいですか？（笑） エビス博士は伝説の研究者で、パパはその人に憧れてオレンジ社を受けるんですが、残念ながら落ちてしまいます。そこでライバル会社のグレープ社に入り、ちびロボの友達になるようなロボット、スパイダーをつくりました。でも、グレープ社の幹部たちは大人気のちびロボをぶっ潰したいと考えて、スパイダーを悪者に改造してばらまいてしまうわけです。パパとしては、それが許せなくて会社とももめてしまい、出社拒否をするようになってしまいました。

パパが開発したスパイダー

パパに対するママのキモチ

西 仕事をしないで、おもちゃばっかり買って、家でゴロゴロしちゃって、どうなのアナタ？という気持ちは当然あります。それに電気代はどんどんかかるし、請求書も送られてくるし…。ゲームのなかでは紹介していませんけど、ママには絶対にへそくりがあるんですよ。だから、あの一家はママのへそくりで食いつないでいるんです。それで、そろそろ生活が苦しくなってきて、ママがいらいらしはじめてるところからゲームがはじまっています。

ママはいつも怒っているから、パパは小さくなっています

どうしてジェニーはカエル語を？

西 ある日、テレビばかり見ているジェニーは、ママに叱られてしまいます。ジェニーは8歳でデリケートな年頃ということもあって、「ママのことなんか嫌いだ」という気持ちを表すために、口をきかなくなってしまいました。カエルの呪いにかかったというのは、テレビで魔女が魔法をかけるシーンを見て思いこんじゃったわけです。だから、セリフの端々ではつい普通の言葉をしゃべってしまうこともあります。

横手 社内では彼女のことを「不思議ちゃん」と呼んでます（笑）。ジェニーが影響を受けたアニメも実際につくっていたんですが、結局ゲームには入れませんでした。

ジェニーが描いたカエルの絵はとても楽しそうです

ジェニーの部屋のインテリア

横手 カエルで埋まってるような部屋も考えたんですけど、それだとしつこく感じられたので変えました。トマトとかカワイイかなとは思ったんですが、トマトのお姫さま、とかになっちゃうと昔あったゲームに似てしまうので（笑）、サンプー中心のインテリアでまとめました。

サンプーの名前の由来

横手 クマと言えばプーさんでしょ？ ぷーさんぷーさんぷー…。そのままですね（笑）。

一見、かわいいぬいぐるみなんだけど、おなかがすいちゃうと…？

お話をしてくれた人たち

スキップ ディレクター
西健一さん
1967年東京生まれ。血液型A型。『ギフトピア』も西さんの作品

スキップ コンポーザー・アレンジャー
谷口博史さん
1967年広島県生まれ。血液型B型。『タワーSP』のサウンドも担当

スキップ アシスタントディレクター
横手佐代子さん
19XX年東京生まれ。血液型A型。『ギフトピア』の制作にも関わる

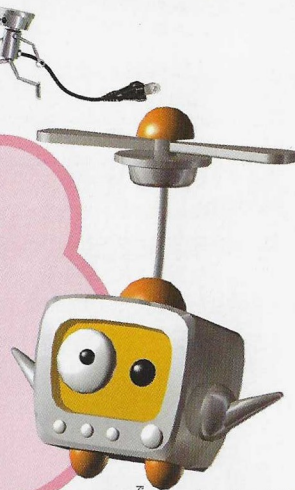
猿楽庁 長官
橋本徹さん
1962年兵庫県生まれ。血液型AB型。『ちびロボ！』を愛する任天堂OB

 スキップとは 大手ゲームメーカーを退社したメンバーが設立した会社。GCの『ギフトピア』（03年）も同社の作品

猿楽庁とは ゲームのチューニング（バランス調整など）を専門に行う会社。社名の名付け親は糸井重里さん

ちびロボ開発者に聞いたハッピー話

ちびロボが登場しない企画もあった

西　もともと『ちびロボ！』は別のチームがつくっていました。それがいろいろあって、任天堂の宮本さんから「『ちびロボ！』をつくらない？」と言われてつくりはじめることになったんですけど、ちびロボってすごく可愛いじゃないですか。本来の僕なら絶対に手を出さないキャラなんです。あざといくらいに可愛いから、変な企画ばかり考えました。ちびロボが完成するまでのゲームにしようとか、ちびロボが出ない企画ばかり5本くらい（笑）。「話にならん」と言われちゃって全部ボツ（笑）。

ちびロボが出ない『ちびロボ！』の主役はトンピーだったかも？

ちびロボは可愛いだけじゃない

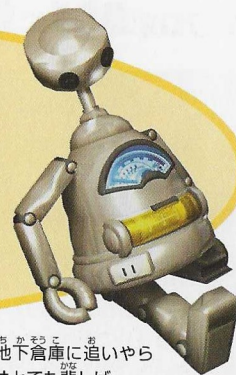
西　可愛いちびロボをもっと可愛く見せる方法はいくらでもあります。たとえばちょこんと首を傾げる仕草をさせて、「ん？」みたいなポーズをとると絶対に可愛いわけですよ。でも、それは媚びているように感じて、逆に引いてしまう人もいます。だから、そういった動きは極力避けています。でも、シャレで着ぐるみを着せてみたら、これがめちゃくちゃ可愛いんですよ。こんな僕でも「やべー、これカワイイかも！」って言ったくらいで（笑）。でも、可愛い路線でひねりもなくどんどん突き進めていくと、それだけで終わってしまうので、この子（ちびロボ）に重い宿命というか、ジレンマを持たせようと。家族のために頑張れば頑張るほど電力も消費してしまって、家計を苦しめてしまうんだという設定が浮かんだんです。そのとき、僕にとってもちびロボが愛せる存在になりました。

ジェニーにとってのちびロボは、一緒に寝たいくらい可愛い存在

『ちびロボ！』に込めたメッセージ

西　我々はいま、石油などの地球上のエネルギーを使いまくっていて、それもやがて枯渇してしまうことが決まっているわけじゃないですか。そこで「省エネ」になるわけですけど、それは問題を先延ばしにしているだけで。もちろん、エアコンの設定温度を変えるとか、クールビズのような省エネも大事だと思うんですけど、現在の64億人の人口をまかなえるわけがないんです。もうそれこそ、宇宙人がやってきて、無限エネルギーをもらえない限りはダメなんじゃないかと…。ところが、ゲームを遊んでもらうにも電気を使ってるわけで、省エネを考えると「ゲームはやるな」になってしまいます。さらに「ゲームをつくるな」という話にもなりますし…。それはイヤだから、宇宙人でも来てほしい！という魂の叫びがこのゲームには込められてるんです。

デカロボを登場させた理由

西　ちびロボとの対比ですね。携帯電話なんかと同じで、時代が進むと性能が上がると同時に小さくなっていく。消費電力も下がっていく。デカロボの1000分の1しか電気を使わないちびロボは大人気になりましたが、1000倍売れちゃったので消費電力は膨大になってしまった。人類って、そのようなイタチごっこをくり返しているわけで、「どうするわけ？」ということをキッチリ描くためにも、デカロボという存在が必要だったんですね。

わずか1年で地下倉庫に追いやられたデカロボはとても悲しげ

地下室から聞こえる音はデカロボの声？

西　声というより、ロボット同士で聞こえる心の叫びのような。だから、サンダースン一家には聞こえていないんです。

ちびロボのジレンマ

西　最後の最後のほうで、任天堂さんと議論したことがありました。ちびロボが使う電気代は、ちびロボが貯めたお金から払うようにしようという案があったんです。そうすると、ゲームにちょっと緊迫感が出るようになって、面白いと言う人も多かったんですけど、どうしても僕はイヤだったんです。頑張れば頑張るほど家族に迷惑をかけるというちびロボのジレンマが、このゲームにはどうしても必要に思えたんです。

ヒップラグをかついで走るちびロボ。急ぎのときはこのポーズで

ヒップラグをかつぐ

西　バンダイ版のときにヒップラグを持ちあげてるイラストがあって、宮本さんが「あのイメージええやん」と言ってたんです。それでどうするんですか？って聞いたら、「カワイイだけ」と（笑）。結局、ちょっとだけ速く走れるようにしました。

橋本　当社比1.2倍くらいの速さになりましたね（笑）。

ちびロボに彼女がいた!?

西　ちびロボにお下げ髪とリボンをつけて、ちびロボ子というのがいました（笑）。コンセントを入れるメス口があって、ちびロボと合体すると顔がほんのり赤くなったりして（笑）。でも、残念ながらなくなりました。

愛犬タオの名前の由来

西　僕が実際に飼ってる犬の名前です。顔の左右の色が白黒の犬で、白いところからは黒いヒゲ、黒いところからは白いヒゲが生えてるんです。タオイズムという道教のシンボルマークから名前をいただきました。最初はウッシーという名前だったんですけどね（笑）。『moon』から僕のゲームにはタオが出ています。

ぬいぐるみのペペがお気に入りのタオ。某監督とは関係ありません

ちびロボ開発者に聞いたハッピー話

任天堂からたたきこまれたこと

西　任天堂のプロデューサー、田邊賢輔さんからたたき込まれたことは、大きく分けると3つあります。1つはエンディングの後も遊べるようにすること。これは前作『ギフトピア』の反省点ですね。2つめは自由度を高めること。「アイテムは何から集めてもいいという作り方をする」ということを田邊さんから徹底的に言われました。3つめは手触りの部分です。『ギフトピア』では歩いて話すだけでもあんなに面白くできたわけだから、登ったり降りたりできればさらに面白くなると言われました。それに、小さな子どもさんが遊ぶ場合、歩いたり床を掃除するだけでも楽しめるものにしようということで。

たたきこんだのはこのお方。任天堂情報開発本部のプロデューサー・田邊賢輔さんです

目があいてるちびドアは、まだ入っていないという印でもあるんです

ちびドアが存在する理由

西　ちびドアは田邊さんが「出してほしい」っていうから（笑）。部屋のあちこちにちびドアがあると、ゲームとして面白くなるというのはわかるんですけど…。僕としては、誰がつくったかわからないものを出したくないと言ったんです。そしたら、田邊さんは「騙されたと思って入れてくれ」と（笑）。「不評だったらはずしましょう」と言うので試しにつくってみたら、とても楽しく遊べちゃった（笑）。天井近くにちびドアがあると、そこまで登れるということがわかりますし、その意味では採用してよかったと思います。でも、それがある理由をつけたかった！（笑）

ちびドアは誰がつくったのか？

西　僕のなかではトンピーがつけたものということになってます。実は、過去にトリップしたトンピーがレコードデビューを果たして、稼いだお金を未来のちびロボのために隠した、という設定を考えていました。ゲームのなかでもトンピーが「このドアは見たことがある」と思わせぶりに言ってますよね。ちなみに、ジェニーたちにはドアが見えてません。というか見えてたら気味悪いでしょう（笑）。

横手　最初は、ちびドアのなかにレコードデビューしたときのトロフィーとか賞状が入っていたんです。でも、ドアの中の統一感がなくなってしまうので、マネだけを入れるようにしました。

橋本　ちびロボハウスを増築して地下室が…みたいな案もありましたよね。

西　そこに賞状なんかを並べるようにしようと。

ちびロボと仲良く空をとぶトンピー。右にいるのはスンミダ（たぶん）

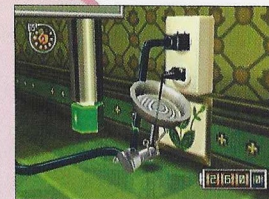
どうしてトンピーが歌を？

西　ちびロボのサポートを健気にやってますけど、彼なりの夢もあるだろうと思って。食事のとき「口がないので…」と言ってますけどしゃべってますもんね。歌なら唄えるだろうと（笑）。

タライはなぜ落ちてくるのか？

西　その理由を考えるのは諦めました（笑）。一応、コンセントマンが内職でつくって…みたいなことにしてますけど…。田邊さんに「騙されたと思って入れてくれ」と（笑）。そんなベタなネタはやりたくなかったんですけど、つくってみたら、批判的だったサウンドの谷口も…。

横手　タライに当たってゲラゲラ笑ってましたよね（笑）。

橋本　最初はコンセントのところで落とすことが決まっていたわけじゃなかったんです。さあ、どこで落とせばいいかな～？って感じで（笑）。でも、僕の4歳の子どもは、僕が充電するたびに「落ちろコール」をしてますよ（笑）。

いきなり理由もなく落ちてくるタライ。関西風ギャグのノリですね

『マリオパーティ6』に同梱されていたGCマイクは『大玉』にも対応

GCマイクにも対応

西　岩田社長の鶴の一声で対応させました（笑）。『マリオパーティ6』を持ってる人にとってはウレシイから、ということで。時間があればミニゲームを入れたかったんですけど、あんまりやりすぎるとマイクを持っていない人はつまんないですよね。それで簡単なことだけにして。マイクに向かって「ちびロボ！」って叫ぶとこっちを向くんですよ。声の大きさでリアクションが3段階に変化するので試してみてください。

ちびロボのSE（効果音）

谷口　私はバンダイ版から『ちびロボ！』のサウンドに関わっていたんですけど、当時はロボットっぽくカチンカチンした音が多くて、関節を動かすときは、キー、ガシャンみたいな。それは宮本さんから「違うものも考えてほしい」と言われたので、再検討することになって、いろいろ試しました。で、音階を使うようにしました。さらに、歩くテンポとBGMのテンポを合わせました。BGMはリズムとバッキング、歩く音がメロディなんです。ヒップラグを頭に載せて走ると、曲のピッチも速くなるようにしています。

トンピーの声を出すには、このように人差し指を唇にあて上下に動かします。さあ、みなさんもご一緒にどうぞ！

サウンドの谷口さんは声優も！

西　トンピーの声をやってみて！

谷口　やるの～？恥ずかしいなあ（笑）　（唇に指をあてて）「トゥーイ、トゥーイ」（笑）。『ちびロボ！』にはかなり僕の声が入ってるんです。他のキャラでは加工したりもしてますけど。ギッチョマンの歌は社内で録音しまして…。

西　日曜日に出社したら彼がいて、「♪くろがねにかがやく～ヒョウ！」ってひとりで唄ってるんですよ（笑）。それで、彼の席のところに行ったら、「うぉ！西さんいたのー!?」ってビックリしちゃって。「照れるなあ」とか言うから、「こっちのほうが照れるよ」って（笑）。

谷口　あんまり人に聴かれたくないんですよね（笑）。

橋本　だから、みんなが帰ってから歌を録音してたと（笑）。

谷口　仮眠をとったりする人もいるんですよ。だから「寝るくらいだったら、早く帰れよ」って（笑）。

ちびロボ開発者に聞いたハッピー話

ちびロボハウスのコンピュータの声

谷口　コンピュータだから「ピッポパ」でもいいんですけど、面白くないのでふざけて「♪ようこそ～」って入れたらメロディにのっかったわけです。それで、こっそりスタッフの反応を観察していたら「ようこそ～って言ってない？」みたいなことを言ってて、気づく人は気づくみたいな感じがいいと思って、終わるときは「♪またのご来店を～」、何か買うと「♪ありがと～」と言うようにしたんです。早口だからわかりにくいかもしれませんけど。

ちびロボハウスの中のちびパソも谷口さんの声だったのだ

裏庭では何が聞こえるの？

谷口　鳥がいますよね。あとクルマの音も。車は数種類あって、乗用車とかトラックとかあります。ステレオで聴いていただくと、左右に走っていく感じが出てます。また、近所で家を新築していて、ウィーンという電気のこぎりの音が聞こえたかと思うと、ダンダンダンとハンマーの音も聞こえます。さらに、隣の家では芝を刈ってるんです。芝刈り機の音が聞こえるんですけど、しばらくするとほうきでザッザッザッと掃きますよ。

橋本　普通のBGMじゃなくて生活の音だから、家の外に出たというリアリティがありますよね。

谷口　たくさん入れたから、裏庭のデータ容量はパンパンだったりするんですけど（笑）。

カエルのコスプレをしたちびロボが裏庭を楽しそうに歩いています

「TERIYAKIブルース」の作詞作曲は？

谷口　僕が担当しました。『ちびロボ！』は海外でも売りたいという話でしたので、向こうの人が知ってる単語を並べたんです。テリヤキとかテンプラとかスシとか、外国人が聞いてもわかるでしょ？（注：右ページの歌詞を参照）

西　アメリカで大ヒットした「スキヤキ（上を向いて歩こう）」に対抗して、「TERIYAKIブルース」なんです。いまの時代は、スキヤキよりテリヤキだろうと（笑）。

谷口　唄うときの芸名は「しばり・ようたろう（司馬遼太郎）」（笑）。『ギフトピア』ともつながっていて、お掃除の歌を唄ってるのが「しばり・ようたろう」で、彼が大人になってつくったのが「TERIYAKIブルース」なんです（笑）。

サウンドを聴きながらお掃除すると、気分もさわやか

床を磨くときのSE

谷口　歯ブラシで床を磨くときの音って、実はあとで差し替えるつもりだったんです。ギターをボロ～ンボロ～ンと弾いてメロディを仮に入れただけ。でも、最終的に生き残っちゃいまして（笑）。実際にブラシで磨くような「シャッシャッ」という音にすると、掃除自体が労働になってしまうと思ったんです。

西　あの掃除ができて、あの音を聞けた時点で『ちびロボ！』は大丈夫だと思ったという人は多かったです。「掃除するだけで楽しい」って、任天堂の人たちも言ってくれましたしね。

みんなで歌おう

TERIYAKIブルース

スキヤキ　フジヤマ　ゲイシャ　テンプラ
マルヤキ　アオヤマ　ニンジャ　ノーブラ
ごまかし　まやかし　聞きたくないわ
あなた　テレてる　あたし　ヤイてる
忍ぶ恋は　スシのタレ　テリヤキブルースよ

↑ど派手な舞台でTERIYAKIブルースを唄うトンピー。どんな衣装を着てるかは、ゲームをやってからのお楽しみ

橋本長官からのメッセージ
Message from Toru Hashimoto

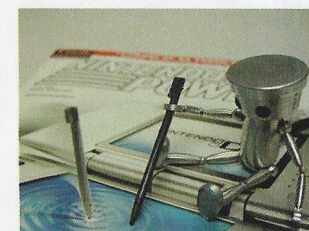
チューニングというポジションで『ちびロボ！』の制作に関わらせていただきました。

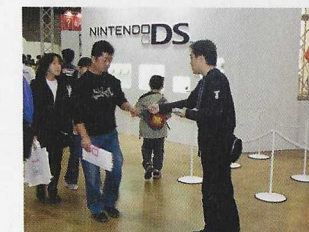
普通、ゲームのチューニングって、制作の途中で「ここをこうしたら、もっと面白くなるよ」というようなことを言って、ゲームのクォリティを上げていく仕事だったりするんですが、この『ちびロボ！』に関しては、その域を超えることまでしましたね（笑）。例えばイベント。昨年１１月に全国5都市で開催された「ニンテンドーワールド」においては、まず小冊子を作り、Ｔシャツも作り、それだけでは満足できず、全会場に行って小冊子の配布までしてしまいました。何がそこまでさせるの…？　『ちびロボ！』という作品の素晴らしさと、それを制作した西さん率いるスキップという開発チームの一生懸命さが、そこまで人の気持ちを動かしてしまったんだと思います。それだけ、いい作品、いいチームってことですね。このゲームをひとりでも多くの人に、見てもらって、触ってもらって、ハッピーを持って帰ってもらいたい。そう思ってしまうわけですから。

そんな『ちびロボ！』は、「デジタル絵本」だとボクは思っています。一見すると子供向けのゲームに見えます。ゴミを拾ったり、汚れを綺麗にしたり…。もちろんそれだけでも十分楽しめるんですが、実は、家族やオモチャとの、それぞれのエピソードが深いんですよね。これがグッときちゃうわけです。エンディングでは“素で”泣きそうになったくらいです（本当は泣いたらしい…）。絵本を読むような感覚でお話を楽しみ、本を読むのに疲れたら、ちょっと掃除をしてみたり（笑）。そんなプレイができるのも『ちびロボ！』の良さだと思います。

関わった人間としてではなく、ひとりのユーザーとして言わせていただきます。

「心から素晴らしいと思える作品をありがとう！　家宝にします（笑）」

猿楽庁 長官 橋本徹

↑この付録の表紙を飾っている写真は、橋本長官がニンテンドーワールドで全国を回ったときに撮影されたものです

↑九州ではバスに乗って「巡業」する、ちびロボファンの集い御一行様

↑ニンテンドーワールドで小冊子を配る橋本長官。全国5会場で「ちびロボをよろしく！」と、約3万2千回も連呼していた

ちびロボ！ お手伝いガイド

ここからはゲーム中でのちびロボの活躍や、登場するキャラクタたち、入手できるどうぐの使い方などを解説していく。

いろんなお手伝いをしてちびロボランキング1位を目指せ

ちびロボは家族をハッピーにするためにやってきた自主行動型のロボット。その身長は10センチとともて小さいけど、部屋を掃除したり探し物を見つけたり、家族の悩みを解決したりと、家族をハッピーにするために一生懸命お手伝いをする。お手伝いをしていくとハッピーポイントが貯まり、このポイントの数字がそのまま「ちびロボランキング」に反映される。ハッピーポイントを貯めて、ランキング1位を目指すのだ。

探索して…

←やってきたサンダースン一家のお手伝いをする。家の中を探索しながらお手伝い

ハッピーポイントが貯まると

←お手伝いを重ねることで、ハッピーポイントとマネ(お金)が貯まっていく

→ハッピーポイントを貯めると、ちびロボランキングの順位が上がる

バッテリーに注意

→画面右下のバッテリーの残量には注意。少なくなったら近くのコンセントで充電しよう

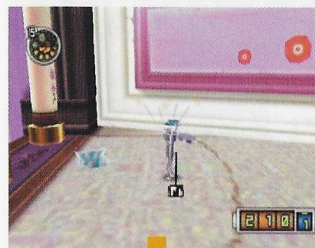
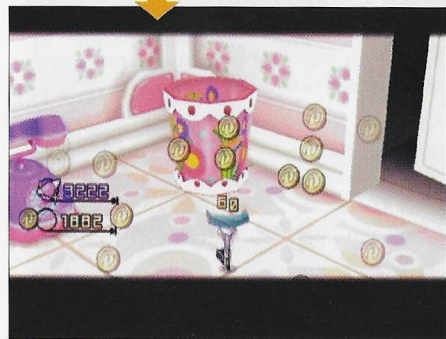
ちびロボの1日の過ごし方

ちびロボの1日は昼と夜に分かれていて、昼は家族のお手伝いを、夜はサンダースン家にあるおもちゃたちの悩みを聞くのが基本となる。ただお手伝いに順番があるわけでなく、気付いたものから片付けてもいいし、後回しにして別のことをしてもいい。ここではちびロボのお手伝いの基本を紹介しよう。

お手伝いを重ねてハッピーポイントとマネを稼ぐ

ちびロボのお手伝いは、部屋のゴミを片付けることから始まるが、さまざまなどうぐを入手することで行動範囲が広がり、いろんなお手伝いができるようになる。お手伝いをすることでハッピーポイントとマネが貯まり、マネを使えばちびロボハウスでショッピングができるようになる。

ゴミを拾ってゴミ箱へ

ちびロボの最初の仕事は部屋の掃除。やってきたサンダースン家の床にはキャンディの包み紙や、紙くず、クッキーのかけらなどが落ちている。これらを拾ってゴミ箱に捨てればハッピーポイント獲得。

←部屋のいたるところにゴミが落ちている。たくさん拾ったらゴミ箱を探して捨てに行こう

量に応じて獲得できる

↑ゴミ箱の前に行くと、画面が切り替わりダストシュート。捨てたくないものはBボタンでキャンセルだ

床の汚れを「歯ブラシ」で落とす

ゲーム中は「ちびどうぐ」や「ちびメカ」といった、お手伝いを手助けするアイテムを見つけることがある。「歯ブラシ」を使えば、足跡やクレヨンのラクガキなどの床掃除ができるのだ。

←ときどきボーナスポイントがもらえる

家族や友達の頼みを聞く

家族はもちろん、人のいない部屋では、おもちゃたちが動いて話せるようになる。彼らの頼みごとや、悩みを聞くことでもハッピーポイントは貯まる。いろんな話に耳を傾けてみよう。

←家族に話しかけるとお手伝いを頼まれることがある。達成するとハッピーポイントがもらえる

→サンダースン家の一人娘、ジェニーの部屋にはおもちゃがいっぱい。人がいないとしゃべりだす

ちびメカやちびどうぐを集めて探索しよう

入手した「ちびメカ」や「ちびどうぐ」は、Xボタンを押すことでいつでも使うことができる。部屋の探索や、お願い事をクリアするのに必須のアイテムもあるので、いろいろ探してみよう。

マネを貯めてちびメカを購入

「ちびメカ」はちびハウス内にあるオンラインショップを使って、マネで購入できるメカだ。ちびロボをパワーアップするアイテムだけでなく、花の種や1日の時間を変更できるタイマーなども購入できる。マネを貯めてドンドン購入しよう。

←パワーアップ系のメカは1回購入すればよい。高価なちびメカはマネを貯めるのが大変!

カメラを使ってちびどうぐを探す

ちびロボの視点で部屋を見ることができる「チビアイ」や、「マップカメラ」を駆使することで、部屋の構造や「ちびどうぐ」の場所を確認することができる。併用してどうぐを集めよう。

チビアイ

←Yボタンで見られるチビアイを使うと、その部屋にあるちびどうぐが表示される。正確な位置を把握だ

マップカメラ

→Rトリガーで見られるマップカメラは、上空から部屋の詳細を見られる。コンセントの位置もここで確認

きぐるみを入手してアクション

ゲーム中はちびロボが使えるきぐるみを入手できることも。このきぐるみを着て話しかけたり、Zボタンで発動するアクションを見せたりしてみよう。

←カエルのきぐるみを着ると、カエルに呪われた!? ジェニーと話すことができるようになる

レチッカーズくんを使って探索

ゲーム中に入手できるジャンクを、ちびハウス内にあるジャンクマシーンに入れると、さまざまな場所への探索が可能になる「レチッカーズくん」を作ることができる。これで行動範囲が広がるのだ。

スパイダーを倒すと → ジャンクを入手

←プラグを差し込むことで、上下に伸びるはしごが現れる「レチッカーズくん アッパー」。部屋の上の探索が可能に

→エントランスの1～2階間をワープで移動できる「レチッカーズくん ワープ」。一瞬にして2階へ移動できるのだ

←横に伸びる足場を操作できる「レチッカーズくん ブリッジ」。渡れなかった棚などの移動が可能になる

入手できるどうぐ・メカリスト

ゲーム中に入手できるちびどうぐ、ちびメカの入手場所とその効果を解説。詳しい入手方法は22ページからの「体験プレイレポート」を参考に。

←Xボタンで選択画面に切り替わる。最終的には7種類のちびメカ&ちびどうぐを入手することになる

歯ブラシ

入手方法：リビングで入手

←ゴシゴシこすって床の汚れを落とすことができる歯ブラシ。元々はパパの歯ブラシだったが、キレイにしてくれるのならともらえることに

ちびコプター

入手方法：最初から持っている

←高い場所から飛び降りるときに使用する。ゆっくりと下降することができ、Aボタンを押せばわずかながら水平移動もできる

マグカップ

入手方法：キッチンで入手

←パパが好きなヒーロー、ギッチョマンが描かれたマグカップ。使用すると頭からスッポリかぶり、鎧のように攻撃を防御することができる

ちびポッパー

入手方法：オンラインショップで購入

←弾を発射して攻撃したり、シールをはがしたりできる。オンラインショップに売っている「チップ」を購入すれば機能がさらに充実する

スプーン

入手方法：キッチンで入手

←ママの紅茶をかき回すために入手したスプーンだが、そのままもらえることに。土を掘ったり、埋まっているものを掘り起こすこともできる

ちびレーダー

入手方法：オンラインショップで購入

←ちびレーダーを起動して何かしらの反応があると、電波の色が変化する。夜のうらわで使うと大変なことが起きるらしい!?

注射器

入手方法：ジェニーの部屋で入手

←水などを吸い込んで、発射することができる。水以外のものも吸い込むことができ、何も吸い込まないと空気がプシュッと発射される

タイムマシン起動まで！ 体験プレイレポート

ここでは編集部員がゲームスタートから、宇宙人のタイムマシンを起動させるまでのプレイをダイジェストでレポート。大まかなストーリーに沿って進めているので、何をしていいか分からない人は参考にしてもらいたい。このルートを基本に、さまざまなサブシナリオが順不同に発生していくのだ。

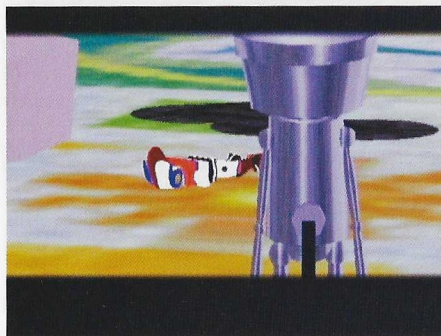
リビングを脱出してエントランスへ

ジェニーの誕生日、サンダースン家にちびロボがやってきてゲームがスタート。お手伝いといっても最初は何をやっていいのかわからない。とりあえず落ちているゴミを拾ってゴミ箱に捨てたり、いろんなところに登って探索することにした。

行動チャート

❶リビングにいるパパの足元に落ちている「歯ブラシ」を入手
❷床の汚れを「歯ブラシ」で掃除
❸テレビの前でギッチョマンと遭遇
❹「ギッチョマンのきぐるみ」を入手
❺ベベの前で「ギッチョマンのきぐるみ」を着てZアクションをする

❶パパの歯ブラシを入手

リビングにいたのはパパと娘のジェニー。ゴミを拾いながら歩いていると、部屋の中央にあるソファーの下に「歯ブラシ」が落ちていた。パパの歯ブラシみたいだけど、これで床の掃除ができるらしい。

↑パパが好きなギッチョマンの形をした「歯ブラシ」

❷床の汚れを「歯ブラシ」で掃除

「歯ブラシ」をちびロボに持たせて、さっそく床の汚れをゴシゴシとこすってみた。みるみる汚れが消えて、消し終わるとハッピーポイントとマネがもらえた。部屋のいたるところにあった汚れを消していくと、突然テレビのスイッチが入った。

←ちびロボのマネージャーロボ、トンピーの話によると「いろんな汚れを落とせそう」とのこと

汚れを落とすと

↑→ゴシゴシ消すのが気持ちいい。すると突然テレビのスイッチが…

❸ギッチョマンと遭遇

突然テレビがついたので、気になってテレビのほうへ近寄ってみる。夜だったのでテレビの画面が床に映し出され、その上に足を踏み入れると、ギッチョマンという正義のヒーローが現れた。ポーズが派手だけど、どうやらサンダースン家の平和を守るいいヤツみたい。

正義を貫くTVアニメのヒーロー。パパがこのアニメの大ファンで、そのフィギュアが、人がいないと動き出してパトロールへ。

❹「ギッチョマンのきぐるみ」を入手

現れたギッチョマンに話しかけると、「正義が足りなさそうなキミにプレゼント」ということで「ギッチョマンのきぐるみ」をもらった。着替えて話しかけると「正義の何たるか」を教えてくれる。

↑現れたギッチョマンに話しかけたら、プレゼントをもらえる。きぐるみに着替えてもう1度話しかけよう

←今度はZボタンで発動する、ギッチョマンの決めポーズを教えてもらえる。覚えて実践だ

❺ベベの前でZアクション

リビングにはベベというイモムシのぬいぐるみがいて、このベベはギッチョマンの大ファンらしい。さっそくギッチョマンのきぐるみを着ておどろかしてみようと、ギッチョマンポーズを決めたら、恥ずかしがってキッチンの奥へ逃げて行っちゃった。

↓ベベはリビングのキッチンの扉の間にいる。ベベがいるためキッチンには行けないのだ

←ギッチョマンのきぐるみを着て、Zアクションのギッチョマンポーズを決めると…

↑本物と間違えてキッチン奥へ。これでキッチンへ行ける

ベベ

ギッチョマンに想いを寄せる、イモムシのぬいぐるみ。日記を書くのが大好きだ。

地下倉庫にいるデカロボと遭遇する

スタート地点のリビングから、キッチンとエントランスへ行けることが分かったが、エントランスにはアーミーが待ち構えていて奥に進めない。エントランスの奥へ行くにはどうぐが必要なようだ。

行動チャート

- ❻エントランスでアーミーが通せんぼ
- ❼キッチンで「マグカップ」を入手
- ❽「マグカップ」をかぶって攻撃を回避
- ❾ちかそうこでデカロボと遭遇
- ❿「デカでんち」を入手

❻エントランスで通せんぼ

リビングからエントランスへ入ると、アーミー軍曹率いるアーミー隊が占領しており、いっせいに攻撃を仕掛けてくる。エントランスの奥にも部屋があるようなのだが、アーミー兵隊の攻撃は避けて進めるようなものではない。何か作戦が必要なようだ。

↑ちびロボ目掛けていっせいに攻撃を仕掛けてくる

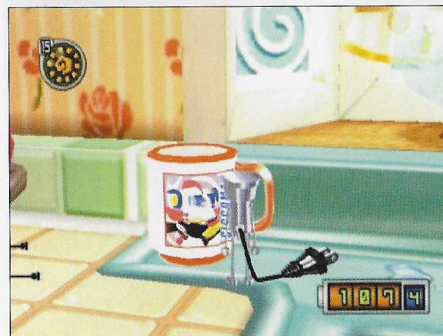
アーミー

兵隊の1人がサンダースン家の犬、タオにさらわれたらしい。2度と仲間を失わないようにと、日々トレーニングに励む。

❼キッチンで「マグカップ」入手

アーミー兵隊たちのやり取りで、マグカップを使えば攻撃を避けられることが分かった。チビアイを使って各部屋をチェックしてみると、キッチンの流し台の上にマグカップを発見。引き出しの取っ手をよじ登って、またもやギッチョマンが描かれた「マグカップ」を入手することに成功した。

←兵隊たちのやりとりに攻撃回避のヒントが。マグカップがあればOK!

↑夜は引き出しが開いているので、流しの上には登れない

↑昼間に取っ手を登って流しの奥へ。「マグカップ」入手

❽「マグカップ」で攻撃回避

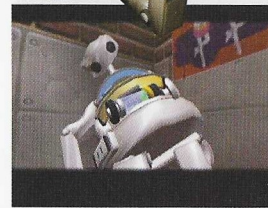
入手した「マグカップ」を使用したら、アーミーたちの攻撃を防ぐことに成功した。これまで時々聞こえていた、エントランス奥からの音。その謎を解明するためにエントランスを進んでいくことに。

←エントランス奥へ進んでいくと暗闇が。どうやらちかそうこらしい

❾ちかそうこでデカロボと遭遇

ちかそうこの階段を下りると、巨大なロボット「デカロボ」が眠っていた。どうやらお腹にある電池が切れているようで、動けないらしい。その下にコンセントがあるが、これをつなぐとどうなるのか?

デカロボ

もともとサンダースン家で使用していたロボット。電気をものすごく食うので今では地下に。

←暗いちかそうこでひっそりと横たわっていたデカロボ。何とか助けることはできないだろうか?

❿「デカでんち」を入手

デカロボにあるコンセントにちびロボのプラグを差し込むと、デカロボ内のメモリに残った記録を見ることができた。腹にあった「デカでんち」を入手すると、同じくちかそうこにいるホック船長から、充電してでんちをマックスにしろと頼まれる。

←デカロボのコンセントにプラグを挿し込むと、ちびロボがショートしデカロボの記録が再現

←デカロボが動き出し、そのはずみで「デカでんち」が外れた。それを拾って入手

←でんちをマックスにすることを約束

ホック船長

もともとたくさんの乗組員を従えた海賊船の船長だったが、肝心の舟が行方不明に。デカロボ想いのやさしい一面も持っている。

サンダースン家の2階を捜索する

まずは「デカでんち」を充電するための「デカじゅうでん器」を探すことに。そしてジャンクを集めて作れる「レチッカーズくん」を使って、エントランスの2階まで探索の範囲を広げてみた。

行動チャート

- ⑪「デカじゅうでん器」を入手
- ⑫「レチッカーズくん」を作って2階へ上がる
- ⑬昼にパパママのへやで扉の小窓を開ける

⑪「デカじゅうでん器」を入手

「デカじゅうでん器」は「デカでんち」と同じちかそうこの、上部にある棚の上にあった。しかしそこに行くためには、オンラインショップで「ちびポッパー」を購入して、吊るされた棚のロープを切らないと登ることができない。

「ちびポッパー」が必要

←このクマのシールを「ちびポッパー」で撃つと、棚が壊れて上に登れる

オンラインショップで購入

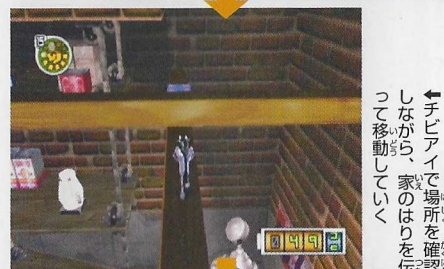
「ちびポッパー」はオンラインショップで購入できるので、マネを貯めて買っておこう。別のチップを購入すると、「ちびポッパー」の機能がパワーアップ。

←衝撃波を打てるようになる「ちびポッパー」は探索には不可欠

←「ちびポッパー」でシールを狙う。当たると棚が下がって足場になる

←レンガを引っ張って足場を作り、天井付近まで登ったら、鳥カゴのようなものへちびコプターで移動

←チビアイで場所を確認しながら、家のはりを伝って移動していく

↑ちびコプターで天井から降りて、「デカじゅうでん器」の元へ。入手したら「デカでんち」と共に、ちびロボハウスへ行こう

入手したらちびロボハウスに持っていこう

⑫「レチッカーズくん」で2階へ

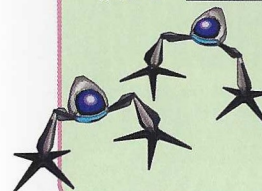
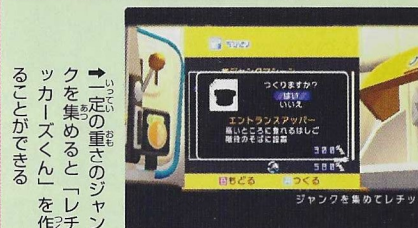
さらにゲームを進めていくと、スパイダーがちびロボを襲ってきた。スパイダーを倒して入手したジャンクを、ジャンクマシーンに入れ「レチッカーズくん」を作成。これで2階の探索が可能になった。

←エントランスアッパーを使って、2階への階段に降りてさらに登る

スパイダーを倒してジャンクを入手

日付が変わって、昼のリビングに油の汚れが発生したら、スパイダー登場の印。このスパイダーを「ちびポッパー」で撃つと、ジャンクが入手できる。これでジャンクを貯めて、いろんな部屋に「レチッカーズくん」を作ろう。最後まで作るといいことがあるかも!?

←スパイダーを倒したあとは、ジャンクの山が。こまめに倒してジャンクを集めよう

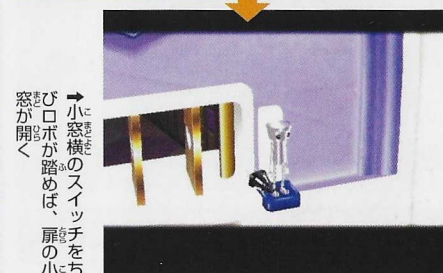
←一定の重さのジャンクを集めると「レチッカーズくん」を作ることができる

スパイダー

スパイダーが原因で、ちびロボが破壊されるという事件が各家庭で起こっているという。

⑬パパママのへやの小窓を開ける

エントランスアッパーを使って上がった2階にはジェニーのへやと、パパママのへやがあった。しかしパパママのへやは、夜になると扉がしまって入ることができない。昼のうちにパパママのへやの扉の小窓を開けて、夜にも入れるようにしておいた。

←部屋に入ってすぐにある、棒状の取っ手に登れば、扉の小窓へ行ける

←小窓横のスイッチをちびロボが踏めば、扉の小窓が開く

クマのぬいぐるみがヒントを

パパママのへやは、夜に初めて行くと入れない。しかし部屋の前にいるクマのぬいぐるみのサンプーに話しかけると、「昼間は部屋が空いている」という情報を教えてくれる。

サンプー

ジェニーが持っているぬいぐるみで、はちみつ大好き。

←サンプーの情報でパパママのへやに入る糸口が。昼に行けば入れることが分かるのだ

パパとママの間に入り仲をとりもつ

2階を探索していくうちに、パパがおもちゃを買いすぎて家計を圧迫してるという話を聞く。パパとママの悩み事を聞いていくと、ママは部屋に閉じこもって家事をボイコットしてしまった。

行動チャート

- ⑭夜に小窓からパパママのへやに入る
- ⑮ママに「おもちゃのレシート」を探すよう頼まれる
- ⑯リビングで「おもちゃのレシート」発見
- ⑰ママに「おもちゃのレシート」を渡す
- ⑱エントランスにいるジェニーとパパに話しかける
- ⑲小窓からパパママのへやに入りママに話しかける
- ⑳ママから「てがみ」をもらい部屋の外にいるパパへ渡す

⑭小窓からパパママのへやへ

昼間にパパママのへやの小窓を開けたので、夜の部屋はどうなっているのか、とさっそく探索。小窓から中に入ると、1人たたずむママ。なんだか元気のないママの話を聞くことになる。

←小窓を開けてあれば、夜はパパママのへやのアクセサリーを登って、小窓から部屋に入れるのだ

→小窓に入り、ちびコプターで降りて部屋へ。部屋の椅子にママは座り込んでいる。悩み事があるのかも

⑮ママに探し物を頼まれる

ママに話しかけると、パパがまだママに見せていないレシートがあるのではという話を聞き、ママから「おもちゃのレシート」を探してきて欲しいと頼まれてしまった。これまでの部屋をもう1度探索。

↑果たして隠された「おもちゃのレシート」はどこに？ これまで行った部屋をもう1度探索だ

⑯「おもちゃのレシート」発見

夜の探索では時間内に見つけることができなかった。しかし次の日の朝、リビングでレシートを隠すパパの姿を目撃！ 案の定、リビングのソファーを探すと、本の間からレシートが発見された。

レシートを隠すパパ

←何をしているのかは分からないが、「ここなら見つからないだろう」というパパの声が…

→やっぱりあった「おもちゃのレシート」。パパには内緒にしてくれと頼まれるが…

⑰ママに「おもちゃのレシート」を渡す

見つけた「おもちゃのレシート」を約束通りママに渡すと、ママはパパの元へ。家計を圧迫している状況にとうとう怒ったママは、家事をボイコットし部屋に閉じこもってしまったのだ。

←2階から聞こえてくる大きな声と音。さすがのママも今回の一件で堪忍袋の緒が切れたようだ

⑱エントランスでパパたちと会話

部屋に閉じこもってしまったママに、パパもジェニーも、犬のタオまで困ってしまった様子。エントランスにいたパパに話しかけると、ママの様子を見てきて欲しいと頼まれた。

↑パパは事の重大さに気づいていない様子だ

⑲ママの様子を見に行く

部屋の小窓からパパママのへやに入って、ママの様子を確かめる。話しかけると重要な「てがみ」を預かる。これをパパに届けて欲しい、とのことだ。

←テーブルでうたた寝。夢の中でもパパの請求書に悩まされている様子。これはかわいそう

→起きたママから手紙を預かった。一見ラブレターのように見えるが、その内容とは一体!?

⑳「てがみ」をパパに渡す

ママから預かった「てがみ」をさっそくパパへ。中身はこのまま状況が変わらないようなら、離婚をも辞さないという内容。これは大変だ！

←ようやく事の重大さに気づき、できることからやってみよう、と気持ちを切り替える

料理を手伝い「ハッピーシール」ゲット

家事にもチャレンジするパパを助けようと、ハンバーガー作りを手伝うことに。パンを並べて、肉を焼いてハンバーガーを作る。うまく作れると、そのご褒美として「クッキングシール」をもらった。このハッピーシールはいろんな種類があるようだ。

←湯気が出たら肉を返す

↑うまくハンバーガーが作れたお礼にクッキングシールをもらう

うらにわで宇宙人と会いUFOの中へ

さまざまなキャラクタが登場し、それぞれ悩みがあるみたいだけど、そっちに専念する前に、とりあえずまだ探索が不十分だった、2階のジェニーのへやとうらにわを攻めてみることにした。

行動チャート

- ㉑うらにわのミステリーサークル上の草を抜く
- ㉒夜にミステリーサークル上で「ちびレーダー」を使用
- ㉓オンラインショップで「スペースほちょうチップ」を購入
- ㉔夜に再度ミステリーサークル上で「ちびレーダー」を使用
- ㉕宇宙人をちかそうこの「デカロボ」まで案内する
- ㉖再度宇宙人を呼びUFO内部へ
- ㉗ルーレットをそろえて「タイムマシン」を起動させる

㉑ミステリーサークルの草を抜く

うらにわに入ると、雑草が生えていることに気づく。この雑草を3本抜くと地面に怪しげな模様が。まるでミステリーサークルのようだ。

3本とも抜いておく

←うらにわの草は抜けるものもある。全部で3つあるので、全部引っこ抜こう

➡3本抜くと、幾何学模様が地面に現れた。これは調査しないといけない

㉒夜に「ちびレーダー」を使用

ジェニーのへやを探索し、部屋のテレビをつけておくとジェニーが見ていることがある。この状態のときに「カエルのきぐるみ」を着て話しかけると、「ちびレーダー」を使用するヒントが聞けた。さっそくショップで購入し、うらにわで使ってみた。

←夜に先ほどのミステリーサークル上で「ちびレーダー」を使ったら、なんとUFOが空から現れた

➡中から宇宙人も登場。ただ声が小さすぎて何をしゃべっているのか、このままではわからない

「カエルのきぐるみ」を入手しておく

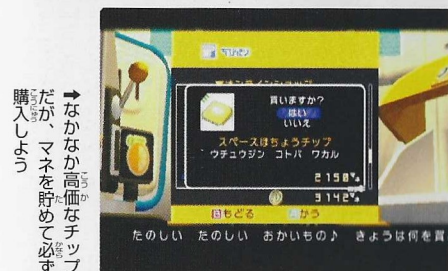
ちなみに「カエルのきぐるみ」を入手するには、ジェニーのへやにある「注射器」が必要。注射器で水を吸い取り、うらにわにいる干からびたカエルに水をかけてやると、復活してきぐるみがもらえるぞ。

←「注射器」はジェニーのへやのテレビの前に。ついでにテレビもつけてみよう

➡カエルのお願いをそのまま聞けば、シールがもらえることも

㉓「スペースほちょうチップ」購入

このままでは宇宙人が何を言っているのか良く分からないので、トンピーにチップを取り寄せてもらった。オンラインショップで「スペースほちょうチップ」を購入すれば、宇宙人と話せるように。

←トンピーが問い合わせをしてくれた。これでショップで購入できる

➡なかなか高価なチップだが、マネを貯めて必ず購入しよう

㉔再度「ちびレーダー」を使用する

さっそく「スペースほちょうチップ」を購入し、夜にもう1度宇宙人を呼んでみた。話してみると、トモダチを探しているとのこと。宇宙人の姿から考えると…、もしかしてデカロボのことか？

←ついに会話が成功。トモダチに会いに来たという。この宇宙人、デカロボと初めてあったときに見たような!?

➡デカロボが過去に接触していたことを確かめるべく、宇宙人をちかそうこへ連れて行くことになった

㉕宇宙人をちかそうこに案内する

予想は見事的中。しかし動かなくなったデカロボを見たショックで、宇宙人たちは肩を落として帰ってしまう。なんだか寂しい別れが気になる。

←喜びもつかの間、デカロボが動かないショックで宇宙人たちはふさぎこんでしまう

㉖再度宇宙人を呼んでUFO内部へ

宇宙人たちの様子が気になり、再度UFOを呼び出してみると、地球の空気の悪さに加え、トモダチに会えなかったショックで宇宙人は重態に！

←このままでは宇宙人は死んでしまう。UFO内に入って宇宙人たちを助けることに

㉗タイムマシンを起動させる

UFO内では宇宙人のベッドを「ちびポッパー」で撃って扉を開け、宇宙人をベッドまで運ぶ。すると部屋の真ん中にルーレットが出現。色をそろえると、タイムマシンのような乗り物が出現した!?

←↓外側のパネルに乗るとルーレットが光る。中央の球体を調べて、タイミングを合わせてルーレットの色を合わせよう。すると中央にタイムマシンが現れる

色をそろえてタイムマシン起動!!

ニンテンドードリーム 9月号
別冊付録
平成17年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第10巻第12号（通巻137号）

撮影：橋本 徹長官（猿楽庁）